

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TONNIS SISWA KELAS  
ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI MIJAHAN 2 GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Nimas Riang A  
NIM. 12604224033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul”, yang disusun oleh Nimas Riang A, NIM. 12604224033 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Agustus 2016  
Pembimbing,



Drs. Ngatman, M. Pd  
NIP. 19670605199431001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul”, yang disusun oleh Nimas Riang A, NIM. 12604224033, ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Agustus 2016  
Yang Menyatakan,



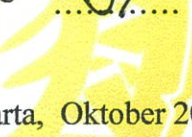



Nimas Riang A  
NIM. 12604224033

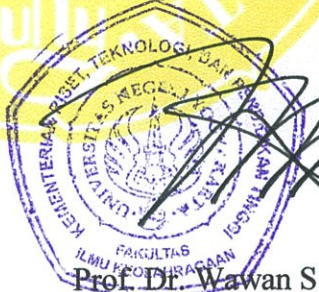
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul”, yang disusun oleh Nimas Riang A, NIM. 12604224033 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 30 September 2016 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ngatman, M.Pd	Ketua Penguji		24-10-2016
Yuyun Ari Wibowo, M.Or	Sekretaris Penguji		14-10-2016
Amat Komari, M.Si	Penguji Utama		04-10-2016
Yudanto, M.Pd	Penguji Pendamping		19-10-2016

Yogyakarta, Oktober 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

1. **“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri”. (Ibu Kartini)**
2. **“Belajarliah dari kesalahan di masa lalu, mencoba dengan cara yang berbeda, dan selalu berharap untuk sebuah kesuksesan di masa kini dan masa depan” (Nimas Riang)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk orang yang saya sayangi: Kedua orangtua yang sangat saya sayangi, Mama Mulyani dan Bapak Sabtuhari yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti demi kesuksesan saya. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas segala kebaikan yang telah diberi, karena itulah terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian mama dan bapak.

# **TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TONNIS SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI MIJAHAN 2 GUNUNGKIDUL**

Oleh:  
Nimas Riang A  
NIM. 12604224033

## **ABSTRAK**

Permainan tonnis kurang dikenal gaungnya di kalangan anak SD. Pembelajaran penjasorkes khas banyak praktik orientasinya pada perkembangan ke aspek psikomotor peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa dan diambil dengan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata Kunci: *pengetahuan, permainan tonnis, SD kelas atas*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul” dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, khususnya pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, serta sebagai Pembimbing Akademik, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Prodi PGSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dan dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.



5. Bapak Ngatman, M.Pd., Pembimbing skripsi dan Pembimbing akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru, dan siswa Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
7. Teman sekaligus sahabat-sahabat yang saya sayangi Nanda Gestawan, Echy, Eno, Defi, Rima, Sulis, Febria, Novilia, Anik, dan Isti terimakasih untuk canda tawa, tangis, semangat, dukungan, dan bantuan kalian semua untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Agustus 2016  
Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Hakikat Pengetahuan .....	9
2. Hakikat Permainan Tonnis .....	15
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	27
B. Penelitian yang Relevan .....	32
C. Kerangka Berpikir .....	33
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	35
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	35
C. Subjek Penelitian .....	35
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	36
E. Uji Coba Instrumen .....	39

F. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	43
1. Faktor Peraturan Permainan Tennis.....	45
2. Faktor Peralatan .....	47
3. Faktor Teknik .....	49
4. Faktor Strategi dan Taktik.....	51
B. Pembahasan.....	53
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	57
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	57
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	58
D. Saran-saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian.....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Permainan Tonnis .....	38
Tabel 3. Uji Validitas Instrumen .....	40
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas .....	41
Tabel 5. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis .....	42
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tonnis .....	43
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul .....	44
Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Permainan Tonnis.....	45
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Peraturan Permainan Tonnis .....	46
Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Peralatan .....	47
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Peralatan.....	48
Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Teknik .....	49
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Teknik .....	50
Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Strategi dan Taktik.....	51
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Strategi dan Taktik .....	52

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	13
Gambar 2. Lapangan Permainan Tonnis.....	17
Gambar 3. Raket Tonnis .....	18
Gambar 4. Bagan Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul .....	44
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Peraturan Permainan Tonnis ..	46
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Peralatan.....	48
Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Tonnis</i> Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Teknik .....	51
Gambar 9. Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Tonnis</i> Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Strategi dan Taktik .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	63
Lampiran 2. Surat Keterangan dari Pemerintah Daerah DIY .....	64
Lampiran 3. Surat Keterangan dari Pemerintah Kabupaten Gununkidul ...	65
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SD Mijahan II .....	66
Lampiran 5. Instrumen Penelitian .....	67
Lampiran 6. Data Uji Coba .....	72
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas .....	73
Lampiran 8. Tabel r .....	75
Lampiran 9. Data Penelitian .....	76
Lampiran 10. Deskriptif Statistik .....	79
Lampiran 11. Cara Menghitung Norma Penilaian .....	81
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian .....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi seluruh warga Negara Indonesia. Manusia tidak dapat berkembang tanpa adanya pendidikan. Pendidikan di sekolah merupakan wahana bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang menjadi insan dewasa yang cerdas, berakhlak dan berguna bagi bangsa dan negara. Manusia yang cerdas berawal sejak bayi, dan berkembang di usia anak-anak dan remaja. Pendidikan dasar menjadi fondasi bagi anak-anak untuk berkembang menjadi insan yang cerdas. Usia anak-anak di sekolah dasar merupakan usia yang tepat untuk memberikan pegangan kepada anak sebagai pedoman hidupnya di masa mendatang. Sifat suka bermain dan berkumpul dengan teman sebaya adalah hal yang harus digaris bawahi, bawasannya secara tidak langsung anak berkompetisi untuk menjadi yang terbaik dalam kelompoknya.

Pendidikan di sekolah dasar tidak terpaku pada guru dan sekolah saja, namun peran orang tua dan siswa itu sendiri sangat penting guna menunjang keberhasilan siswanya. Pendidikan di sekolah dasar merupakan segitiga sama sisi, yaitu peran antara guru, murid dan orang tua harus seimbang. Pendidikan tidak akan berhasil jika salah satu dari tiga komponen ini lemah. Siswa tidak akan berhasil tanpa dorongan orang tua dan arahan dari guru, begitu pula jika guru mengarahkan dan orang tua mendorong namun siswanya tidak ada dorongan dari dalam dirinya. Di luar sekolah, peran orang tua untuk

mendorong anaknya bersekolah sangatlah penting, karena hanya orang tua/wali murid yang dapat mengarahkan anaknya ketika di luar sekolah. Sedangkan di lingkungan sekolah, peran guru juga sangat penting untuk mendidik anak agar menjadi insan yang cerdas.

Siswa usia sekolah dasar mempunyai karakteristik fisik suka bermain dan berkelompok, sehingga dalam mendidik anak guru harus pandai memberikan materi agar anak-anak senang. Salah satu mata pelajaran normatif yang wajib di sekolah adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Mata pelajaran ini bertujuan umum untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa-siswanya. Pendidikan jasmani di sekolah dasar dilaksanakan 4 jam perminggu, sehingga guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswanya agar siswa aktif bergerak. Bertolak pada karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu senang bermain, maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus diperbanyak pembelajaran dalam permainan.

Salah satu permainan yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar adalah sepakbola, bolavoli, kasti, kejar-kejaran, *gobak sodor*, dan lain sebagainya. Jenis permainan, dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah terdiri dari (1) permainan bola kecil, yaitu permainan menggunakan bola kecil, seperti kasti, *rounders*, tenis meja, tenis, dan termasuk juga bulutangkis, (2) permainan besar, yaitu permainan menggunakan bola besar, seperti sepakbola, basket, bola tangan dan bolavoli, dan (3) permainan anak-anak, seperti kucing dan tikus, hijau hitam, menjaring ikan, *gobak sodor*, dan sebagainya. Sudah



tentu, jenis-jenis permainan itu dilakukan oleh anak-anak disesuaikan dengan tingkatan usia dan tingkat perkembangannya.

Sebagai salah satu jenis olahraga permainan, bulutangkis atau *badminton* telah menjadi olahraga yang sangat populer di Indonesia, bahkan karena beberapa prestasi yang diraih para pebulutangkis di arena kejuaraan internasional, maka dari cabang ini selalu menjadi andalan kontingen Indonesia untuk meraih medali dalam kejuaraan tingkat dunia. Berbeda halnya dengan bulutangkis, olahraga tenis meskipun sekarang ini semakin berkembang dengan pesat di masyarakat tetapi dari prestasi yang dicapai masih jauh dari harapan. Banyak kendala yang sebenarnya dihadapi dalam pengembangan olahraga tenis. Satu hal yang mendasar adalah sangat terbatasnya jumlah lapangan yang ada, sehingga program pemasaran yang seharusnya merupakan langkah awal dalam upaya pembinaan menjadi terhambat, dan pada akhirnya bibit-bibit petenis yang handal jumlahnya sangat terbatas.

Melihat kenyataan itu, kami tertarik untuk mengembangkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan badminton dan tennis, yang selanjutnya diberi nama permainan “tonnis”. Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat Internasional.

Tonnis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang

saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan.

Secara garis besar, permainan tonnis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan tonnis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal ini sesuai pendapat Griffin (1997: 146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan *badminton*, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*peddle*) dan peraturan alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan tonnis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru juga kurang memperhatikan pemberian materi berupa teori yang mengacu pada aspek pengetahuan tentang materi yang ada dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya teknik dasar permainan tonnis. Pelajaran penjasorkes bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa agar siswa memiliki tubuh yang sehat dan konsentrasi yang baik. Namun sangat disayangkan jika pendidik kurang memperhatikan aspek pengetahuan ketika proses pembelajaran di sekolah berlangsung dan peserta didik hanya mendapat materi yang bersifat praktik atau mengarah ke aspek psikomotor saja, sedangkan pengetahuan atau intelegensi siswa kurang dikembangkan. Akibatnya pengetahuan siswa mengenai materi dalam pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan kurang maksimal. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki tujuan yang ideal dan bersifat menyeluruh, yaitu menyangkut tentang tiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pemberian pelajaran yang kreatif, efektif, efisien, dan terencana maupun terprogram yang baik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran permainan tonnis, sehingga dapat berhasil dengan baik. Peran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat penting untuk mengenal dan mengetahui cabang olahraga tonnis. Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus mempunyai kreatif, efektif, efisien dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa akan merasa senang dan akan membangkitkan minat pada diri siswa terhadap permainan tonnis secara khusus dan pelajaran yang lainnya secara umum. Proses belajar mengajar dikatakan baik jika siswa telah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang mencakup semua aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul, khususnya siswa kelas atas masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tonnis. Karena permainan tonnis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian siswa. Anak ketika mengenal awal tenis lapangan sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain tenis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta tenis termasuk olahraga yang susah tidak semua bisa jadi

kurang menyenangkan. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga kurang menerangkan dengan jelas kepada siswa tentang permainan ini. Sarana dan prasarana untuk olahraga tonnis juga masih kurang memadai, misalnya lapangan, bola, dan raket yang masih terlihat seadanya dan bahkan kurang terawat. Di Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul lapangan untuk olahraga tonnis belum dibuat sesuai aturan resmi untuk olahraga ini, sehingga pembelajaran hanya sekedarnya saja, guru hanya mengenalkan jenis olahraga ini, tanpa memberikan penjelasan lebih dalam tentang olahraga tonnis ini.

Tennis dapat mengajarkan anak untuk lebih kreatif, maksudnya saat ini tenis lapangan masih dikenal sebagai olahraga yang mahal dan hanya dimainkan oleh kalangan tertentu. Dengan tennis diharapkan kesan ini dapat berubah karena peralatan dapat dimodifikasi seperti raketnya yang dapat dibuat dari kayu atau triplek bekas dan lapangan pun dapat dibuat di mana saja asal tempatnya datar. Jadi dengan memodifikasi tersebut anak akan menjadi lebih kreatif dan tidak ada alasan untuk tidak bisa bermain tennis.

Berdasarkan permasalahan di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul”. Dari penelitian ini akan terungkap seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa terhadap materi tentang gerak dasar serta seberapa besar pentingnya materi ajar teori yang harus disampaikan oleh guru untuk siswa dalam menempuh pelajaran olahraga.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan cabang olahraga permainan tonnis sangat diperlukan.
2. Kurangnya kemampuan guru secara teori tentang olahraga tonnis.
3. Pembelajaran penjasorkes khas banyak praktik orientasinya pada perkembangan ke aspek psikomotor peserta didik.
4. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang ada, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat digunakan sebagai tambahan bacaan di perpustakaan sekolah.
- b. Dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.
- c. Dapat digunakan sebagai referensi penelitian tentang permainan tonnis di sekolah.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru dapat digunakan sebagai pengetahuan akan pentingnya pengetahuan tentang permainan tonnis secara teori.
- b. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai masukan pentingnya mengetahui permainan tonnis bagi siswa.
- c. Bagi peneliti dapat digunakan sebagai wawasan, tentang tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

###### **a. Pengertian Pengetahuan**

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2007: 139) Pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2002: 1121). Sedangkan menurut Sugihartono, dkk., (2012: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan.

Menurut Soekidjo Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

###### **1) Tahu (*know*)**

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

###### **2) Memahami**

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

###### **3) Aplikasi**

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

5) Sintesis

Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau criteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Faktor faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, sosial ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Soekidjo Natoatmodjo, 2007: 35).

Menurut Maksum M.A (2012) taksonomi berasal dari bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip



yang mendasari klasifikasi. Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi.

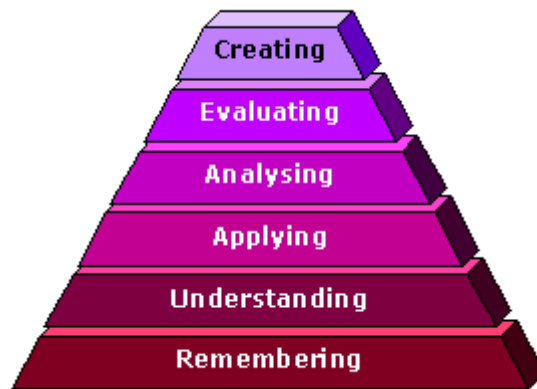
Dalam taksonomi perilaku Bloom, Bloom (1956: 89) mengklasifikasikan perilaku tersebut kedalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak. Di samping itu dia mengemukakan bahwa pemahaman mencakup tiga kemampuan pokok yaitu kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan kemampuan eskplorasi.

Dalam konteks pendidikan, Benjamin Bloom menjelaskan tiga domain atau kawasan tentang perilaku individu serta sub domain dari masing-masing domain tersebut. Kawasan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*): Pengetahuan ini merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar dalam dunia kependidikan. Dengan pengetahuan ini individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, hasil pikiran, prosedur, konsep, definisi, teori, atau bahkan sebuah kesimpulan.
- 2) Pemahaman (*comprehension*): Pemahaman/mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang

mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- a) Menerjemahkan (*translation*): Kemampuan menerjemahkan ini adalah: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, dan sebagainya.
  - b) Menginterpretasi (*interpretation*): Menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan, membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.
  - c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*): Kata kerja operasional yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.
- 3) Penerapan (*Aplication*): Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
  - 4) Penguraian (*Analysis*); Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.
  - 5) Memadukan (*Synthesis*): Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berpikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian menggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.
  - 6) Penilaian (*Evaluation*) adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



**Gambar 1.** Diagram Taksonomi Bloom  
(<http://dhesiana.wordpress.com>)

Keenam aspek ini bersifat kontinum dan saling tumpang tindih, yaitu:

- 1) Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
- 2) Aspek pemahaman meliputi juga aspek pengetahuan.
- 3) Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
- 4) Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 5) Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 6) Aspek penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Bloom dalam Sri Rusmini (1995: 47), pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.

- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkret.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2007: 142) Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau ukur dapat kita sesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif

khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

## **2. Hakikat Permainan Tonnis**

### **a. Pengertian Permainan Tonnis**

Tonnis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan *game* dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan (Ngatman S, 2007: 1).

Secara garis besar, permainan tonnis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan tonnis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal ini sesuai pendapat Griffin (1997: 146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan *badminton*, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*peddle*), dan peraturan alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan tonnis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

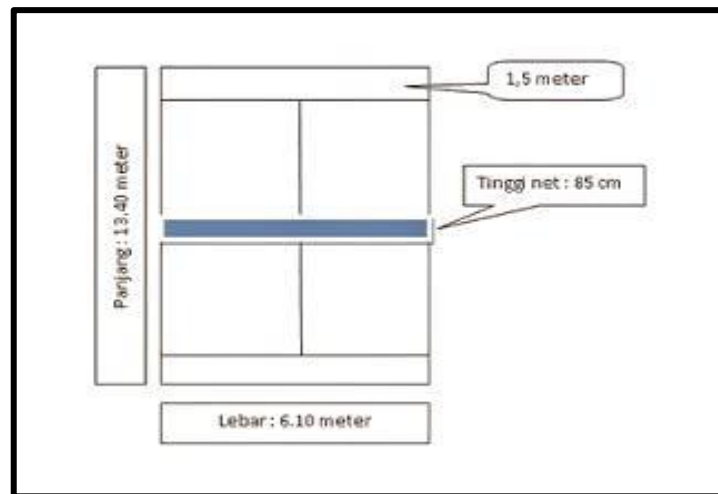
## **b. Fasilitas dan Alat Permainan Tennis**

### **1) Lapangan**

Permainan tennis dimainkan dalam lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulutangkis, yaitu panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Pada bagian tengah lapangan dibatasi dengan net yang tingginya 80 cm pada bagian tengah dan 85 cm pada bagian tiang net. Permukaan lapangan dapat berupa tanah liat, rumput atau lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Batas-batas lapangan ditandai dengan garis selebar 5 cm atau dari tali. Dengan demikian untuk membuat lapangan tennis tidak perlu membutuhkan lahan atau ruangan yang cukup luas, seperti pada lapangan tenis, sehingga di setiap lingkungan masyarakat dimungkinkan dapat membuat lapangan tennis.

Karena permainan tennis dapat dimainkan oleh semua kelompok umur, yaitu kelompok anak-anak usia 6-12 tahun dan di atas 12 tahun maka lapangan yang digunakan juga ada sedikit perbedaan. Lapangan untuk kelompok usia 6-12 tahun, lapangan hanya dibagi 2 bagian yaitu kanan dan kiri, tanpa adanya garis batas servis. Pada lapangan tennis untuk usia di atas 12 tahun, selain lapangan terbagi dalam bagian kanan dan kiri, juga terdapat garis sejajar dengan net berjarak 1,5 m dari garis tengah yang berfungsi sebagai garis batas daerah servis bagian depan dan batas daerah untuk

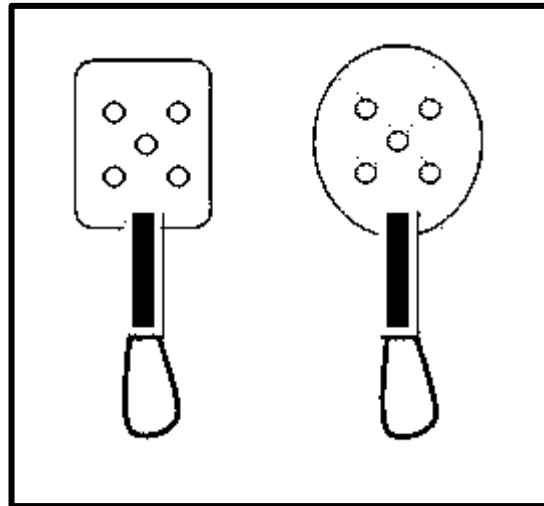
melakukan voli, dan garis berjarak 1,5 m dari garis belakang sebagai batas daerah servis bagian belakang.



**Gambar 2.** Lapangan Permainan Tennis  
(Sumber: Abdul Alim, 2015)

## 2) Raket (*Paddle*)

Raket yang digunakan untuk memukul bola adalah raket yang berupa *paddle*. *Paddle* ini dibuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, seperti papan *multiplex* dengan ketebalan 8-12 mm. Model pemukul ini dapat dibuat dalam berbagai bentuk dengan panjang keseluruhan 32 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 24 cm), dan lebar 20 cm. Untuk mengurangi berat pemukul dan hambatan angin pada pemukul dapat dibuat lubang-lubang kecil tanpa mengganggu permukaan pada saat mengenai bola. Model *paddle* dapat dibuat seperti berikut.



**Gambar 3.** Raket *Tennis*  
(Sumber: Abdul Alim, 2015)

### **3) Bola**

Bola untuk bermain tonnis menggunakan bola seukuran bola tenis pada umumnya tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau gembos dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat seperti pada bola tenis biasa.

### **4) Net**

Banyak bentuk net yang dapat dimanfaatkan untuk permainan mini tenis. Sebuah net bulu tangkis baik juga dipergunakan. Jika memang tidak tersedia net mini tenis atau bulu tangkis, kita dapat memodifikasi bentuk net dari tali yang terbuat dari benang atau tali rafia yang dibentangkan lurus dengan tinggi net di tengah 80 sentimeter dan tiang setinggi 85 sentimeter. Keberadaan tiang net untuk permainan mini tenis apabila ada akan lebih baik, tetapi apabila



tidak tersedia, tiang net untuk bolavoli ataupun untuk bulutangkis dapat dipergunakan.

### c. Peraturan Permainan Tonnis

Permainan tonnis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tennis ataupun mini tennis.

#### 1) Servis

Permainan dimulai dengan bagian kanan lapangan di belakang garis *baseline* dengan arah pukul menyilang ke bagian seberang lapangan lawan dan melewati net. Bola servis yang menyentuh net dan jatuh di daerah servis yang sah maka servis diulangi. Jika servis pertama gagal diberi kesempatan servis kedua dan jika servis kedua gagal poin untuk lawan. Perpindahan servis dilakukan setelah melakukan 2 kali servis, yaitu dari sebelah kanan dan kiri.

#### 2) Perpindahan Servis dan Tempat

Perpindahan servis dilakukan setiap dicapai dua angka dan perpindahan tempat dilakukan setelah satu pemain menyelesaikan *game* atau memenangkan set. Apabila dalam permainan terjadi skor 1 sama dan dilanjutkan *rubber* set, perpindahan tempat dilakukan setelah salah satu pemain atau regu mencapai angka 8 untuk *game* 15 dan angka 11 untuk *game* 21.

#### 3) Point dan Game

Perhitungan angka dengan *system rally point*. Pemain yang memenangkan setiap *rally* maka memperoleh *point* atau angka 1.

Untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke bawah, satu set permainan selesai atau *game* apabila salah satu pemain mencapai angka 15, tetapi apabila terjadi 14 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 17, sedangkan untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke atas, satu set permainan selesai apabila salah satu pemain mencapai angka 21, apabila terjadi 20 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 25.

#### **d. Metode Pengajaran Permainan Tonnis**

- 1) Bermain sendiri dengan bola tanpa raket:
  - a) Anak menggulirkan bola ke target yang telah ditentukan
  - b) Melempar satu bola ke atas dan tangkap, boleh dengan satu atau dua tangan
  - c) Melempar satu bola ke atas tepuk tangan 1x (di depan badan) dan tangkap relatif di tempat.
  - d) Sama dengan nomor 3, tetapi tepuk tangan 2x (di depan dan belakang), relatif di tempat
  - e) Seperti nomor 3 & 4 tetapi sambil berjalan diatas garis yang ditentukan
  - f) Melempar satu bola ke atas, lompat sambil memutar badan ke kanan/kiri dan tangkap
  - g) Memantulkan satu bola ke lantai dengan satu tangan di tempat
  - h) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan kedua tangan di tempat

- i) Memantulkan 1 bola ke lantai diselingi tepuk tangan 1x (relatif di tempat)
  - j) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan satu tangan sambil berjalan di atas garis
  - k) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan kedua tangan sambil berjalan di atas garis
  - l) Memantulkan 1 bola ke lantai diselingi tepuk tangan 1x (sambil jalan)
  - m) Memantulkan 2 bola ke lantai dengan satu tangan di tempat
  - n) Memantulkan 2 bola ke lantai dengan kedua tangan di tempat
  - o) Memantulkan 2 bola ke lantai dengan satu tangan sambil berjalan di atas garis
  - p) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan kedua tangan sambil berjalan di atas garis
  - q) Melambungkan bola kira-kira 1 langkah ke depan atas, kejar dan tangkap
- 2) Bermain berpasangan dengan bola tanpa raket

Selanjutnya bentuk latihan dengan berpasangan (berkawan), boleh lebih dari satu disesuaikan dengan peralatan yang tersedia, tetapi masih belum menggunakan raket. Contohnya antara lain sebagai berikut:

- a) Lempar tangkap 1 bola (*underhand throw*)

- b) Lempar tangkap 2 bola (*underhand throw*) secara bergantian satu persatu (1 bola)
  - c) Lempar tangkap 2 bola (*underhand throw*) secara bersamaan (2 bola bersama)
  - d) Lempar tangkap 1 bola setelah mantul dari lapangan
  - e) Lempar tangkap 2 bola setelah mantul dari lapangan, secara bergantian
  - f) Lempar tangkap 2 bola setelah mantul dari lapangan, secara bersamaan
  - g) Lempar tangkap 1 bola sebelum mantul kira-kira 1 langkah ke arah kanan-kiri
  - h) Seperti nomor 7, tangkap bola setelah mantul dari lapangan
  - i) Lempar tangkap 1 bola, sebelumnya penangkap membelakangi pelempar dulu, pelempar mengatakan “ya” bersamaan dengan melemparkan bola dan penangkap meloncat dan memutar ke arah ke arah pelempar
  - j) Seperti nomor 9, lempar tangkap dengan dengan 2 bola secara bersamaan
  - k) Seperti 9, tangkap 1 bola setelah mantul dari lapangan
  - l) Seperti nomor 10, tangkap 2 bola setelah mantul dari lapangan
- 3) Bentuk bermain sendiri memakai bola dan raket

Pada tahap ini menggunakan raket dan bola yang dilakukan sendirian. Contohnya antara lain seperti berikut:

- a) Lari-lari di tempat dengan bola diusahakan tetap berada di tengah-tengah raket
  - b) Sambil berputar kanan/kiri bola diusahakan tetap di tengah-tengah raket
  - c) Sambil berjalan ke depan-belakang bola diusahakan tetap di tengah-tengah raket
  - d) Memantulkan bola ke lantai sambil lari kecil-kecil di tempat
  - e) Memantulkan bola ke lantai sambil berjalan/lari ke kanan-kiri
  - f) Memantulkan bola ke lantai sambil berjalan/lari ke depan-belakang
  - g) Memantulkan bola di raket (memvoli) sambil lari kecil-kecil masih relatif masih relatif di tempat
  - h) Memantulkan bola di raket (memvoli) sambil berjalan ke kanan/kiri
  - i) Memantulkan bola di raket (memvoli) sambil berjalan (lari) ke depan-belakang
  - j) Memantulkan bola di raket (memvoli) dan dijatuhkan di lantai, sambil jongkok angkat lagi relatif masih di tempat
  - k) Memantulkan bola di raket (memvoli) dan dijatuhkan di lantai, sambil jongkok angkat lagi sambil jalan/lari ke kanan-kiri
  - l) Memantulkan bola di raket (memvoli) dan dijatuhkan di lantai, sambil jongkok angkat lagi sambil jalan/lari ke depan-belakang
- 4) Bentuk permainan berpasangan memakai raket dan bola

Pada bentuk bermain dengan kawan salah satu anak memegang raket dan yang satu lagi menjadi pengumpan. Setelah melakukan 10x

bergantian pengumpan menjadi pemukul dan sebaliknya. Adapun contohnya antara lain seperti berikut.

- a) Seorang sebagai pelempar bola, yang satu memvoli *backhand* 2-5x di raketnya baru dikembalikan ke pelempar
  - b) Seperti nomor 1, hanya teknik yang digunakan adalah voli *forehand*
  - c) Seorang sebagai pelempar bola, yang satu langsung memvoli dengan *backhand* ke pelempar
  - d) Seorang sebagai pelempar bola, yang satu langsung memvoli dengan *forehand* ke pelempar
  - e) Satu sebagai pelempar bola, yang satu mengangkat dan memantulkan bola dengan *backhand* 2-3X baru dikembalikan ke pelempar
  - f) Seperti nomor 5, teknik yang digunakan dengan *forehand*
  - g) Seorang sebagai pelempar bola, satu langsung melakukan *groundstroke backhand* ke pelempar
  - h) Seorang sebagai pelempar bola, satu langsung melakukan *groundstroke forehand* ke pelempar
- 5) Bentuk bermain berkawan masing-masing memakai raket dan bola

Pada bentuk ini masing-masing anak memegang raket. Jadi pengumpan dan pemukul sudah menggunakan raket. Adapun contohnya antara lain seperti berikut:

- a) Voli *backhand* 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan kawan, dan sebaliknya.
- b) Voli *forehand* 2-3x di raketnya sendiri baru di umpan ke kawan, dan sebaliknya
- c) Kedua orang duduk, dorong bola dengan *backhand* lurus ke *forehand* kawan
- d) Seperti nomor 3, dorong bola dengan *forehand* lurus ke *backhand* kawan
- e) Kedua orang duduk, dorong bola dengan *backhand* silang ke *backhand* kawan
- f) Seperti nomor 5, dorong bola dengan *forehand* silang ke *forehand* kawan.
- g) *Groundstroke backhand* pantulkan bola 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan ke target (dapat lingkaran atau bola) yang dipasang di depan kawan
- h) *Groundstroke backhand* pantulkan bola 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan ke arah target yang dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- i) *Groundstroke forehand* pantulkan bola 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan ke arah target yang dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- j) Seperti nomor 8, arahkan bola ketarget yang dipasang di tengah (ada 1 target)

- k) Seperti nomor 9, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah  
(ada 1 target)
- l) *Groundstroke forehand* langsung diarahkan ke target yang  
dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- m) *Groundstroke forehand* langsung diarahkan ke target yang dipasang  
di depan kawan (ada 2 target)
- n) Seperti nomor 12, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah  
(ada 1 target)
- o) Seperti nomor 13, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah  
(ada 1 target)
- p) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis menggunakan  
tangan yang tidak dominan dipakai (kebanyakan tangan kiri)
- q) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis dengan *half voli*
- r) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis masing-masing  
melalui selangkangan
- s) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis dengan dua bola  
secara bersamaan (kedua anak bersamaan dalam memukul bola)
- t) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis hanya dengan  
teknik *forehand*
- u) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis hanya dengan  
teknik *backhand*
- v) Setiap anak memegang 2 raket (di tangan kanan dan kiri), lakukan  
*groundstrokes* dengan tangan kanan bola yang mantul di sebelah



kanan, dan dengan tangan kiri untuk bola yang mantul di sebelah kiri.

- w) Seperti nomor 22, tetapi lakukan dengan teknik voli
- x) Anak berdiri menempel di net pelatih di seberang net berdiri di daerah  $\frac{3}{4}$  lapangan (antara garis servis dan *baseline*). Setiap anak memegang 2 raket (di tangan kanan dan kiri), pelatih mengumpan kearah anak dengan 6 bola
- y) Seperti nomor 24 tetapi anak hanya memegang satu raket.
- z) Lakukan *rely groundstroke* dalam kotak servis dengan teknik *forehand-backhand*, tetapi anak hanya berdiri dengan satu kaki (kanan) secara terus menerus. Serasa sudah cukup ganti berdiri dengan kaki yang satunya (kiri).

Demikian beberapa contoh bentuk latihan koordinasi pada anak usia dini untuk olahraga mini tennis yang dapat dilakukan sendiri maupun berkawan, menggunakan bola tanpa raket dan memakai raket. Bentuk latihan ini dapat digunakan sarana model pembelajaran pengenalan permainan mini tennis bagi para anak usia dini, maupun bagi para petenis junior. Untuk selanjutnya para pelatih maupun petenis dapat berkreasi dengan mengembangkan bentuk-bentuk model permainan lain sesuai dengan karakteristik koordinasi yang diperlukan dalam permainan mini tennis.

### **3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar Kelas Atas**

Sekolah merupakan salah satu wadah formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan perilaku melalui pendidikan. Sekolah dasar

merupakan awal dari pendidikan selanjutnya, masa ini adalah masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. Mereka lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman itu baru akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari menjadi anak yang tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat serta mempunyai rasa tanggungjawab dan berguna bagi bangsa dan negaranya, untuk itu anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangannya. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar.

Menurut Syamsu Yusuf (2004: 4) pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:
  - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
  - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
  - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
  - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
  - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
  - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
  - 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
  - 2) Amat realistik ingin mengetahui, ingin belajar.
  - 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
  - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
  - 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
  - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (sekitar 6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda

dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Havighurst yang dikutip Desmita (2010: 35) menjelaskan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati dan moral.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Melihat karakteristik anak-anak sekolah dasar yang masih suka bermain, meniru, serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi maka sangatlah diperlukan pengawasan serta pemberian contoh yang baik dari seorang guru agar anak dapat terdidik dengan konsep yang benar. Suatu hal yang penting dalam hal ini ialah sikap anak terhadap otoritas kekuasaan, khususnya dari orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Anak dalam usia ini cenderung menunjukkan untuk dapat berkuasa dan mencari teman sebaya untuk berkelompok dan menjadi dorongan untuk bersaing antar kelompok yang disebut masa "*competitive socialization*".

Sekolah Dasar Negeri Mijahan berada di Kecamatan Wijahan Kabupaten Gunungkidul. Karakteristik siswa Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul yang tinggal di daerah dataran tinggi dengan kondisi geografis yang jalannya naik turun, banyak jalan yang masih berbatu, kurangnya alat

transportasi menjadikan anak-anak menggunakan aktivitas fisiknya apabila akan melakukan kegiatan. Anak cenderung lari, jalan cepat bahkan melakukan lompatan apabila akan menuju sekolahnya atau bermain di lingkungan rumahnya.

Kondisi Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul, di mana sebagian besar orang tua siswa siswa berprofesi sebagai petani, sehingga aktivitas siswa setelah pulang sekolah membantu orang tuanya. Seperti cari kayu bakar dan cari rumput. Sebagian siswa jarak rumah dari sekolah cukup jauh dengan kondisi jalan naik turun dan siswa tersebut harus berjalan kaki, aktivitas lain di luar sekolah adalah mengaji. Kondisi tersebut berdampak dan berpengaruh pada sistem mata pencaharian penduduknya, di mana mayoritas penduduknya sebagai petani ladang, sementara untuk lahan basah/pesawahan relatif sedikit.

Pengaruh tersebut bisa dilihat dari jarak rumah dengan letak sekolah yang relatif jauh dan kondisi jalan yang naik turun. Bagi sebagian besar siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul perjalanan tersebut ditempuh dengan berjalan kaki. Perjalanan siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul dari rumah ke sekolah merupakan aktivitas rutin. Aktivitas tersebut memungkinkan berpengaruh terhadap tingkat kesehatan para siswa, mengingat secara fisik anak setiap hari telah melakukan aktivitas olahraga yang akan berpengaruh pula pada tingkat kesegaran jasmani anak.

## **B. Penelitian yang Relevan**

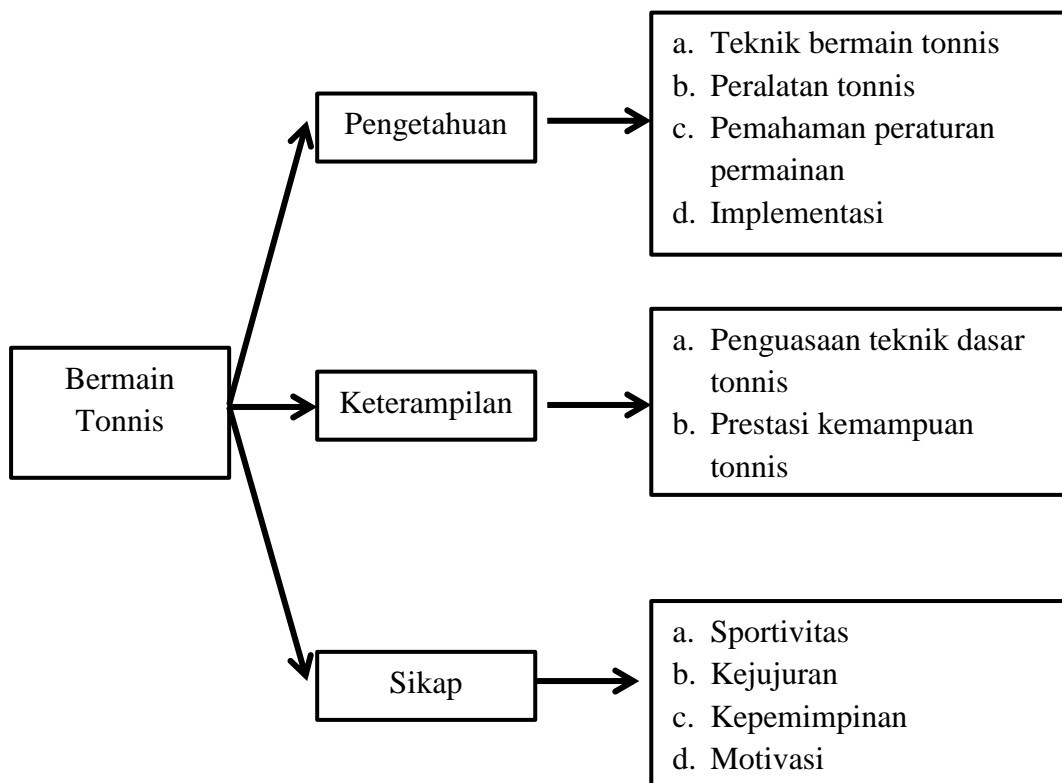
Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Anang Dwi Prasetyo (2012) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini seluruh pemain UKM Sepakbola UNY berjumlah 34 orang. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 3,3%, kategori tinggi 33,33%, kategori cukup 30,00%, kategori kurang 33,33. Dan tidak seorangpun dalam kategori sangat kurang.
2. Gaudensius Geroda Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini yang berjumlah 23 siswa. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri Gadingan Wates dan terdapat dua butir gugur. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan validitas sebesar 0,838 dan reliabilitas sebesar 0,952. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang

dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini berada pada kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 65,22% (15 siswa), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,55, pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini masuk dalam kategori “sedang”.

### C. Kerangka Berpikir

Bagan kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 4. Bagan Kerangka Berpikir**

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru juga kurang memperhatikan pemberian materi berupa teori yang mengacu pada aspek pengetahuan tentang materi yang ada dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya teknik dasar permainan tonnis. Pelajaran penjas bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa agar siswa memiliki tubuh yang sehat dan konsentrasi yang baik. Namun sangat disayangkan jika pendidik kurang memperhatikan aspek pengetahuan ketika proses pembelajaran di sekolah berlangsung dan peserta didik hanya mendapat materi yang bersifat praktek atau mengarah ke aspek psikomotor saja, sedangkan pengetahuan atau intelegensi siswa kurang dikembangkan. Akibatnya pengetahuan siswa mengenai materi dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya permainan tonnis kurang maksimal. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki tujuan yang ideal dan bersifat menyeluruh, yaitu menyangkut tentang tiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam penelitian ini untuk mengungkapkan tingginya tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul, dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes. Dari tes tersebut diketahui hasil yang akan diklasifikasikan menurut kategori tertentu sesuai tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa. Kemudian pada akhirnya akan disimpulkan tingginya tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di sekolah dasar negeri Mijahan Gunungkidul.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul. Tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di sekolah dasar negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul adalah kemampuan siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul dalam mengetahui permainan tonnis yang diukur menggunakan tes objektif yang berupa soal pilihan ganda yang berisi mengenai permainan tonnis, yang terdiri atas peraturan permainan tonnis, peralatan, teknik, strategi dan taktik.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2011: 135) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 36) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 39). Menurut Sugiyono (2011: 137) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *total sampling*/penelitian populasi. Berdasarkan hal tersebut, maka subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa. Adapun rincian subjek penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rincian Subjek Penelitian

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	IV	13	11	24
2	V	9	12	21
3	VI	12	13	25
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>36</b>	<b>70</b>

## D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini pertama dibuat oleh peneliti mengacu pada kajian pustaka di Bab II, kemudian setelah itu dilakukan validasi kepada ahli. Suharsimi Arikunto (2006: 69), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan

hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

Menurut Mahmud (2011: 156) “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut menurut Mahmud (2011: 186) tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 167) menjelaskan langkah-langkah cara dalam penyusunan tes, urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan mengadakan tes.
- b. Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- c. Merumuskan tujuan intruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- d. Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- e. Menyusun tabel spesifikasi yang memuat pokok materi.

- f. Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen tes pilihan ganda (*multiple choice*) pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Komponen-komponen instrumen sebagai alat pengumpulan data disajikan berupa kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Permainan Tonnis

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	$\Sigma$
Pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan Kabupaten Gunungkidul	1. Peraturan Permainan	a. Peraturan tentang pertandingan b. Peraturan tentang teknik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
	2. Peralatan	a. <i>Paddle</i> b. Net c. Lapangan d. Bola	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	8
	3. Teknik	a. Pengertian teknik olahraga tonnis b. Macam-macam teknik olahraga tonnis	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
	4. Strategi dan Taktik	a. Pengertian strategi dan taktik olahraga b. Macam-macam strategi dan taktik olahraga tonnis	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	7
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.
- b. Peneliti menentukan jumlah siswa kelas atas di sekolah dasar negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan.

#### **E. Uji Coba Instrumen**

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 92), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Dosen validasi dalam penelitian ini yaitu Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

##### **1. Uji Validitas**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 96) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti

secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2010: 99). Menggunakan rumus Korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

**Tabel 3.** Uji Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (29;5%)	Keterangan
1	BUTIR 1	0,676	0,355	Valid
2	BUTIR 2	0,676	0,355	Valid
3	BUTIR 3	0,897	0,355	Valid
4	BUTIR 4	0,805	0,355	Valid
5	BUTIR 5	0,814	0,355	Valid
6	BUTIR 6	0,751	0,355	Valid
7	BUTIR 7	0,679	0,355	Valid
8	BUTIR 8	0,703	0,355	Valid
9	BUTIR 9	0,612	0,355	Valid
10	BUTIR 10	0,679	0,355	Valid
11	BUTIR 11	0,564	0,355	Valid
12	BUTIR 12	0,618	0,355	Valid
13	BUTIR 13	0,618	0,355	Valid
14	BUTIR 14	0,612	0,355	Valid
15	BUTIR 15	0,435	0,355	Valid
16	BUTIR 16	0,706	0,355	Valid
17	BUTIR 17	0,766	0,355	Valid
18	BUTIR 18	0,755	0,355	Valid
19	BUTIR 19	0,535	0,355	Valid
20	BUTIR 20	0,674	0,355	Valid
21	BUTIR 21	0,750	0,355	Valid
22	BUTIR 22	0,826	0,355	Valid
23	BUTIR 23	0,674	0,355	Valid
24	BUTIR 24	0,460	0,355	Valid
25	BUTIR 25	0,932	0,355	Valid
26	BUTIR 26	0,452	0,355	Valid
27	BUTIR 27	0,806	0,355	Valid
28	BUTIR 28	0,537	0,355	Valid
29	BUTIR 29	0,806	0,355	Valid
30	BUTIR 30	0,676	0,355	Valid

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa semua butir valid, sehingga didapatkan 30 butir untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi Arikunto, 2006: 47). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 16. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,962	30

## F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2011: 120).

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Saifudddin Azwar (2003: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

**Tabel 5.** Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis

<b>Norma</b>	<b>Kategori</b>
$X \geq Mi + 1,8 SDi$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,6 SDi \leq X < Mi + 1,8 SDi$	Tinggi
$Mi - 0,6 SDi \leq X < Mi + 0,6 SDi$	Sedang
$Mi - 1,8 SDi \leq X < Mi - 0,6 SDi$	Rendah
$X < Mi - 1,8 SDi$	Sangat Rendah

(Saifudddin Azwar, 2003: 163)

Keterangan :

$X$  = Skor akhir

$Mi$  = Mean ideal

$Sdi$  = Simpangan baku ideal

Rumus  $Mi = \frac{1}{2}$  ( skor tertinggi ideal + skor terendah ideal )

Rumus  $SBi = \frac{1}{2} \left( \frac{1}{3} \right)$  ( skor maksimal ideal - skor minimal ideal )

Skor tertinggi ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor terendah

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

$F$  = Frekuensi

$N$  = Jumlah Responden

(Anas Sudijono, 2006: 58)



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan 18-19 Agustus 2016. Tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 30 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul diperoleh skor terendah (*minimum*) 14,0, skor tertinggi (*maksimum*) 23,0, rerata (*mean*) 19,23, nilai tengah (*median*) 20,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 20,0, standar deviasi (SD) 2,51. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6.** Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tennis

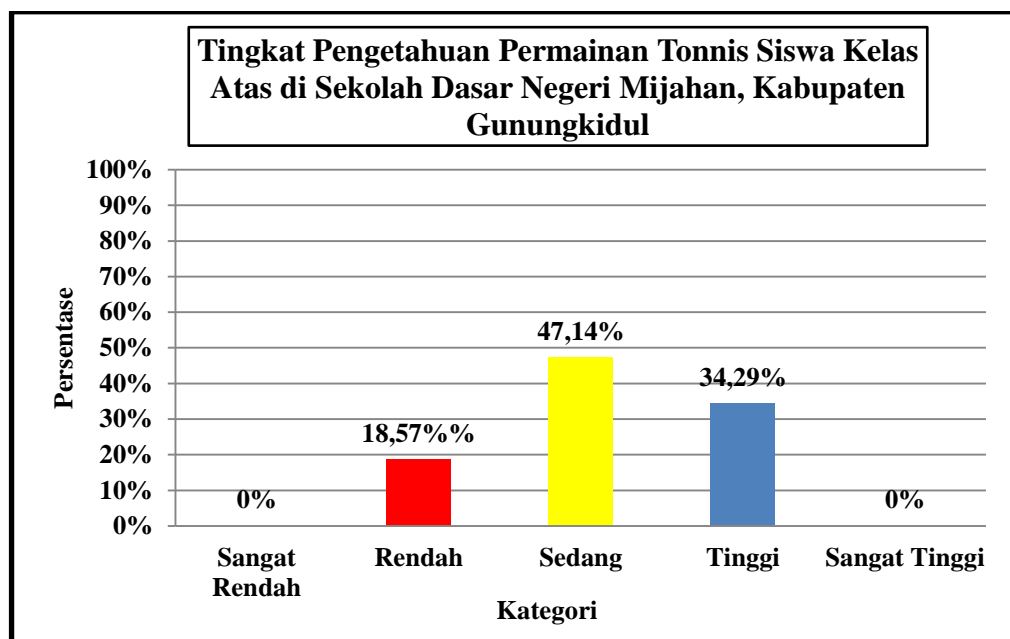
<b>Statistik</b>	
<i>N</i>	70
<i>Mean</i>	19,2286
<i>Median</i>	20,0000
<i>Mode</i>	20,00
<i>Std. Deviation</i>	2,51472
<i>Minimum</i>	14,00
<i>Maximum</i>	23,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul, pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$X \geq 24$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$20 \leq X < 24$	Tinggi	24	34,29%
3	$16 \leq X < 20$	Sedang	33	47,14%
4	$12 \leq X < 16$	Rendah	13	18,57%
5	$X < 12$	Sangat Rendah	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>70</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,23, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 dalam kategori “sedang”.

Rincian tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berdasarkan faktor sebagai berikut:

### 1. Faktor Peraturan Permainan Tonnis

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tonnis diperoleh skor terendah (*minimum*) 3,0, skor tertinggi (*maksimum*) 8,0, rerata (*mean*) 6,5, nilai tengah (*median*) 7,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 7,0, standar deviasi (SD) 1,21. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8.** Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Permainan Tonnis

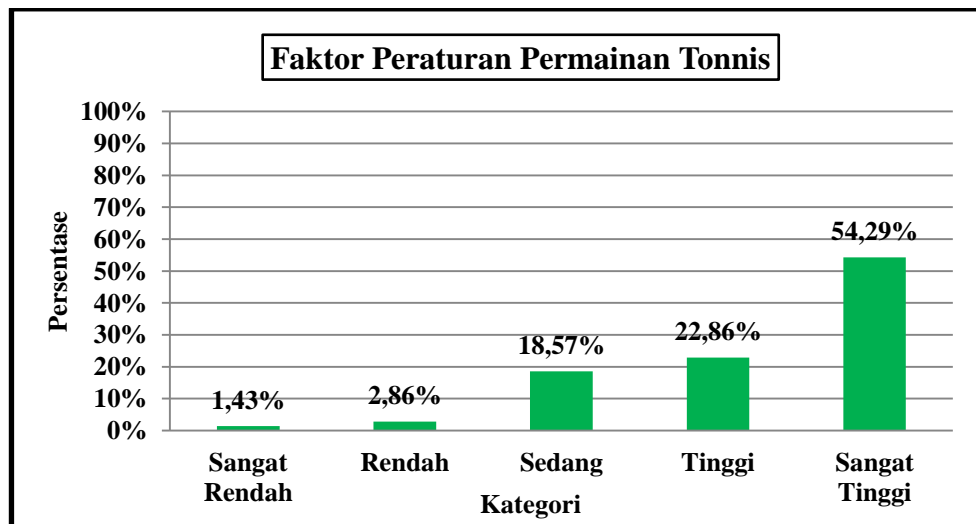
Statistik	
<i>N</i>	70
<i>Mean</i>	6,5000
<i>Median</i>	7,0000
<i>Mode</i>	7,00
<i>Std. Deviation</i>	1,21285
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	8,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tonnis, pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul Faktor Peraturan Permainan Tonnis

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$X \geq 6$	Sangat Tinggi	38	54,29%
2	$5 \leq X < 6$	Tinggi	16	22,86%
3	$4 \leq X < 5$	Sedang	13	18,57%
4	$3 \leq X < 4$	Rendah	2	2,86%
5	$X < 3$	Sangat Rendah	1	1,43%
<b>Jumlah</b>			<b>70</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tonnis tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul Faktor Peraturan Permainan Tonnis

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 1,43% (1 siswa), kategori “rendah” sebesar 2,86% (2 siswa), kategori “sedang” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “tinggi” sebesar 22,86% (16 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 54,29% (38 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6,5, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tonnis masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

## 2. Faktor Peralatan

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peralatan diperoleh skor terendah (*minimum*) 3,0, skor tertinggi (*maksimum*) 7,0, rerata (*mean*) 5,0, nilai tengah (*median*) 5,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,0, standar deviasi (SD) 1,06. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10.** Deskripsi Statistik Faktor Peralatan

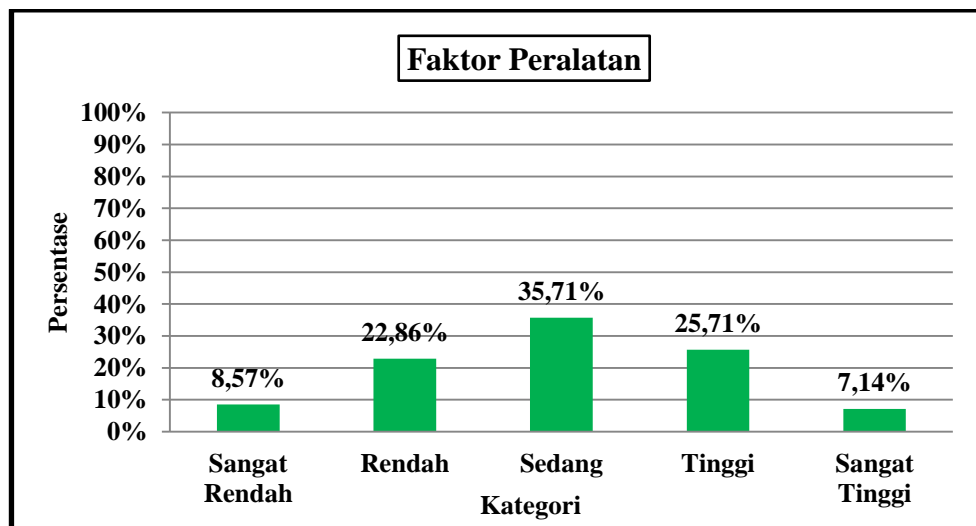
Statistik	
<i>N</i>	70
<i>Mean</i>	5,0000
<i>Median</i>	5,0000
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std. Deviation</i>	1,06322
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	7,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peralatan, pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul Faktor Peralatan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$X \geq 6$	Sangat Tinggi	5	7,14%
2	$5 \leq X < 6$	Tinggi	18	25,71%
3	$4 \leq X < 5$	Sedang	25	35,71%
4	$3 \leq X < 4$	Rendah	16	22,86%
5	$X < 3$	Sangat Rendah	6	8,57%
<b>Jumlah</b>			<b>70</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peralatan tampak pada gambar 7 sebagai berikut:



**Gambar 7.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul Faktor Peralatan

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 7 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan2 Gunungkidul faktor peralatan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,57% (6 siswa), kategori “rendah” sebesar 22,86% (16 siswa), kategori “sedang” sebesar 35,71% (25 siswa), kategori “tinggi” sebesar 25,71% (18 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 7,14% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 5,0, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul faktor peralatan masuk dalam kategori “sedang”.

### 3. Faktor Teknik

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik diperoleh skor terendah (*minimum*) 1,0, skor tertinggi (*maksimum*) 6,0, rerata (*mean*) 4,19, nilai tengah (*median*) 4,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,0, standar deviasi (SD) 1,33. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12.** Deskripsi Statistik Faktor Teknik

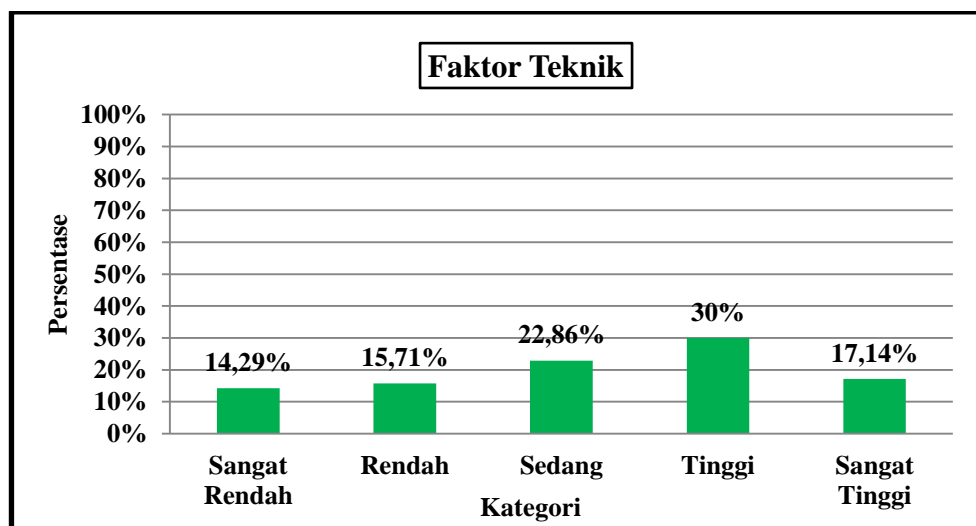
Statistik	
<i>N</i>	70
<i>Mean</i>	4,1857
<i>Median</i>	4,0000
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std. Deviation</i>	1,33289
<i>Minimum</i>	1,00
<i>Maximum</i>	6,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri MijahaN 2 Gunungkidul faktor teknik, pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri MijahaN 2 Gunungkidul Faktor Teknik

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$X \geq 5$	Sangat Tinggi	12	17,14%
2	$4 \leq X < 5$	Tinggi	21	30,00%
3	$3 \leq X < 4$	Sedang	16	22,86%
4	$2 \leq X < 3$	Rendah	11	15,71%
5	$X < 2$	Sangat Rendah	10	14,29%
<b>Jumlah</b>			<b>70</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik tampak pada gambar 8 sebagai berikut:



**Gambar 8.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul Faktor Teknik



Berdasarkan tabel 13 dan gambar 8 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 14,29% (10 siswa), kategori “rendah” sebesar 15,71% (11 siswa), kategori “sedang” sebesar 22,86% (16 siswa), kategori “tinggi” sebesar 30,00% (21 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 17,14% (12 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,23, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik masuk dalam kategori “sedang”.

#### 4. Faktor Strategi dan Taktik

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor strategi dan taktik diperoleh skor terendah (*minimum*) 1,0, skor tertinggi (*maksimum*) 5,0, rerata (*mean*) 3,54, nilai tengah (*median*) 4,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 4,0, standar deviasi (SD) 1,18. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14.** Deskripsi Statistik Faktor Strategi dan Taktik

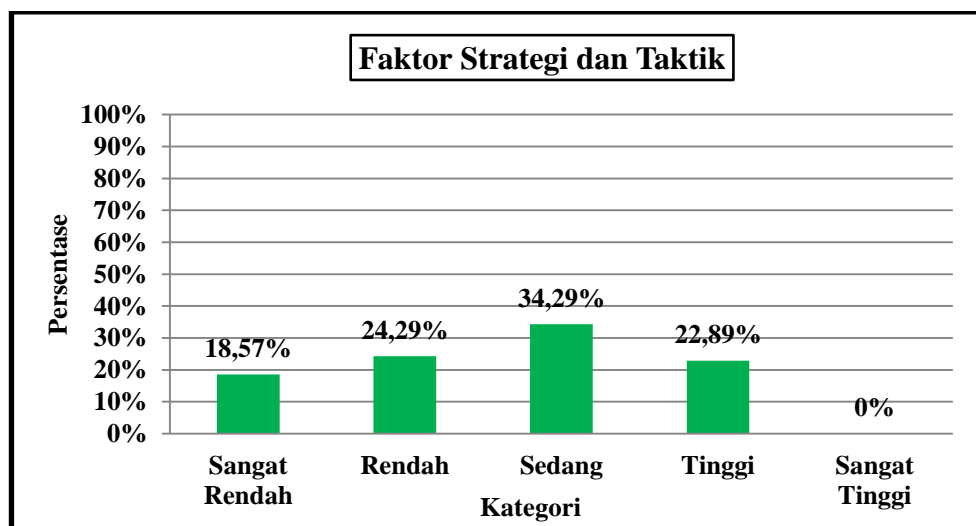
Statistik	
<i>N</i>	70
<i>Mean</i>	3,5429
<i>Median</i>	4,0000
<i>Mode</i>	4,00
<i>Std. Deviation</i>	1,17567
<i>Minimum</i>	1,00
<i>Maximum</i>	5,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor strategi dan taktik, pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul Faktor Strategi dan Taktik

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$X \geq 5$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4 \leq X < 5$	Tinggi	16	22,89%
3	$3 \leq X < 4$	Sedang	24	34,29%
4	$2 \leq X < 3$	Rendah	17	24,29%
5	$X < 2$	Sangat Rendah	13	18,57%
<b>Jumlah</b>			<b>70</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2, Kabupaten Gunungkidul faktor strategi dan taktik tampak pada gambar 9 sebagai berikut:



**Gambar 9.** Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul Faktor Strategi dan Taktik

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 9 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor strategi dan taktik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 14,29% (10 siswa), kategori “rendah” sebesar 15,71% (11 siswa), kategori “sedang” sebesar 22,86% (16 siswa), kategori “tinggi” sebesar 30,00% (21 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 17,14% (12 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 3,54, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor strategi dan taktik masuk dalam kategori “sedang”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul masuk dalam kategori sedang. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 47,14% atau 33 siswa dari 70 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang cukup terhadap permainan tonnis. Sebesar 34,29% atau 24 siswa dari 70 siswa sudah mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap permainan tonnis, sedangkan sisanya sebesar 18,57% atau 13 siswa dari 70 siswa mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan tonnis.

Kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul, khususnya siswa kelas atas masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tonnis. Karena permainan tonnis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian siswa. Anak ketika mengenal awal tenis lapangan sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain tenis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta tenis termasuk olahraga yang susah tidak semua bisa jadi kurang menyenangkan. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga kurang menerangkan dengan jelas kepada siswa tentang permainan ini. Sarana dan prasarana untuk olahraga tonnis juga masih kurang memadai, misalnya lapangan, bola, dan raket yang masih terlihat seadanya dan bahkan kurang terawat. Di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul lapangan untuk olahraga tonnis belum dibuat sesuai aturan resmi untuk olahraga ini, sehingga pembelajaran hanya sekedarnya saja, guru hanya mengenalkan jenis olahraga ini, tanpa memberikan penjelasan lebih dalam tentang olahraga tonnis ini.

Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani, karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki (Depdiknas, 2004: 23). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik,

neuromuscular, perceptual, kognitif, social dan emosional (Depdiknas, 2004: 54).

Ada beberapa peranan penting mini tenis untuk siswa SD diantaranya: Mini tenis memberikan kemudahan anak usia SD dalam belajar tenis, karena mini tenis merupakan cara temudah belajar tenis, sehingga mini tenis dapat dilakukan siapa saja, mulai dari kanak-kanak sampai orang tua. Mini tenis adalah permainan tenis yang dimainkan pada sebuah lapangan yang berukuran kecil dan dibuat di atas permukaan yang datar (Ngatman, 2007: 1). Jenis raket yang dipergunakan sebenarnya tidak menjadi masalah, asalkan tidak terlalu berat dan grip atau pegangan tidak terlalu besar. Sebuah kayu, *hardboard*, riplek dapat dipakai. Dapat juga dimainkan dengan menggunakan raket plastik atau raket aluminium. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan dan merupakan cara alami sebagai tempat untuk melihat perilaku anak dalam permainan dan dapat juga dipergunakan untuk mengidentifikasi bakat anak secara efektif.

Tujuan guru atau pelatih olahraga dalam permainan mini tenis adalah:

- (1) Memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk melakukan aktivitas gerak yang menyenangkan,
- (2) Mengajar kepada anak tentang teknik dasar permainan tenis, bagaimana menscorenya, dan beberapa sopan santun (etika) dalam tenis,
- (3) Memudahkan bagi anak-anak untuk menguasai teknik dasar permainan tenis sebelum menuju kepermainan tenis yang sesungguhnya,
- (4) Membantuk karakter anak untuk gemar melakukan olahraga

Pada dasarnya Penjasorker merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui Penjasorkes mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan Penjasorkes tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Dengan memahami karakteristik dapat dipilih dan ditentukan materi dan keterampilan sesuai dengan pertumbuhan dan pengembangan gerak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tennis di sekolah lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan tennis.

3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap permainan tonnis.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan wawancara dan triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan permainan *tonnis* siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.



5. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

#### **D. Saran-saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Alim. (2015). *Pembelajaran Permainan Mini Tennis Bagi Siswa Sekolah Dasar. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anang Dwi Prasetyo. (2012). Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom. (1956:). *Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diunduh pada tanggal 9 Juli 2016 pada pukul 20.00 WIB.
- Depdiknas, (2004), *Buku III*, Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gaudensius Geroda Lawan. (2015). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Griffin. (1997). *Tennis Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maksum M.A. (2012). *Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diunduh pada tanggal 9 Juli 2016 pada pukul 20.00.
- Ngatman S. (2007). *Mini Tennis*. Yogyakarta: Makalah Pendidikan Pelatih “Nasional ITF Level 1”.
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- Saifuddin Azwar. (2003). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

- Sri Rusmini. (1995). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1989). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pswh: 282, 299, 291, 541

Nomor : 366/UN.34.16/PP/2016. 04 Agustus 2016.  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda. Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Nimas Riang Adhaningsih.  
NIM : 12604224033.  
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Agustus 2016.  
Tempat/Obyek : SD N Mijahan 2 Gunungkidul.  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.




Wawan S. Suherman, M.Ed.  
9630707 1988121 001

**Tembusan :**

1. Kepala Sekolah SD N Mijahan 2 Gunungkidul.
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan dari Pemerintah Daerah DIY

operator@yahoo.com



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

---

**SURAT KETERANGAN / IJIN**  
070/REG/VI/178/8/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **366/UN.34.16/PP/2016**  
Tanggal : **4 AGUSTUS 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perlindungan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perlindungan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.


DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **NIMAS RIANG ADHANINGSIH** NIP/NIM : **12604224033**  
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, PGSD PENJAS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Judul : **TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TENNIS SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI MIJAHAN 2 GUNUNGKIDUL**  
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAHA DIY**  
Waktu : **9 AGUSTUS 2016 s.d 9 NOVEMBER 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui instansi yang berwenang mengeluarkan Ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap instansi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang Ijin wajib menaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang Ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal **9 AGUSTUS 2016**  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perencanaan dan Pembangunan  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



NIP. 1966030 196903 1 006

**Tembusan :**

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAHA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 3. Surat Keterangan dari Pemerintah Kabupaten Gunungkidul



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
KANTOR PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU  
Alamat : Jalan Brigjen Katamsno No. 1 Tlp (0274) 391942 Wonosari 55812

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

Nomor : 0702/PEN/VIII/2016

Membaca : Surat dari SEKRETARIAT DAERAH, Nomor : 070/REG/V/179/8/2016 tanggal 09-08-2016, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;  
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;  
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan kepada :  
Nama : Nimas Riag Adhaningsih NIM : 12604224033  
Fakultas/Instansi : Ilmu Keolahragaan/UNY  
Alamat Instansi : Jl. Colombo NO 1 Yogyakarta  
Alamat Rumah : Semanu Tengah RT 08 RW 38, Semanu, Semanu, Gunungkidul  
Keperluan : Ijin penelitian dengan judul : "TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TONNIS SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI MIJAHAN 2 GUNUNGKIDUL"

Lokasi Penelitian : SD N Mijahan 2 Kab. Gunungkidul  
Dosen Pembimbing : Drs. Ngatman, M.Pd  
Waktunya : Mulai tanggal : 10-08-2016 s/d 10-11-2016  
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
  2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk *softcopy format pdf* yang tersimpan dalam keping compact Disk (CD) dan dalam bentuk data yang dikirim via e-mail ke alamat : [litbangbappeda.gk@gmail.com](mailto:litbangbappeda.gk@gmail.com) dengan tembusan ke Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat e-mail : [kpdgungungkidul@gmail.com](mailto:kpdgungungkidul@gmail.com).
  3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
  4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
  5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.
- Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari  
Pada Tanggal 10 Agustus 2016  
An..BUPATI GUNUNGKIDUL

KEPALA  
  
Drs. AZIS SALEH  
NIP. 19660603 198602 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul;
5. Kepala SD N Mijahan 2 Kab. Gunungkidul;
6. Arsip.

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SD Mijahan II



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA  
UPT TK DAN SD KECAMATAN SEMANU  
SD N MIJAHAN II**

Alamat : Jonge, Pacarejo, Semanu, Gunungkidul. Kode Pos : 55893

**SURAT KETERANGAN**

No : 059/SD/MJ-II/VIII/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Mijahan II Kecamatan Semanu Kabupaten Gunungkidul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nimas Riang Adhaningsih  
NIM : 12604224033  
Program Studi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan pengambilan data penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar di SD Negeri Mijahan II pada tanggal 18 Agustus 2016 -- 19 Agustus 2016.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semanu, 20 Agustus 2016



Wachan Sudiono, S.Pd

NIP. 196805271991031011



### SOAL PENELITIAN

#### TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN *TONNIS* SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI MIJAHAN 2 GUNUNGKIDUL

##### A. Identitas Responden

Nama Siswa :

Kelas :

Tanda Tangan

##### B. Petunjuk Pengisian

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang ( X ) pada salah satu alternatif jawaban menurut tingkat pemahaman anda.

Jawablah pertanyaan di bawah ini:

1. Tonis merupakan suatu olahraga permainan modifikasi gabungan dari...
  - a. Badminton dan tenis
  - b. Badminton dan voli
  - c. Basket dan tenis
  - d. Tenis dan sepakbola
2. Dalam permainan tonis, untuk usia di bawah 12 tahun, skor dalam satu game selesai jika salah satu pemain mencapai angka?
  - a. 25
  - b. 15
  - c. 20
  - d. 10
3. Manakah pernyataan dibawah ini yang benar?
  - a. Tonis merupakan jenis permainan menggunakan bola kecil
  - b. Permainan tonis dilakukan oleh tiga pemain
  - c. Tonis merupakan jenis permainan menggunakan raket bulutangkis
  - d. Lapangan tonis berbentuk lingkaran
4. Yang memimpin jalannya suatu pertandingan dalam permainan tonis adalah?
  - a. Guru
  - b. Wasit
  - c. Kepala sekolah
  - d. Kapten
5. Servis dalam olahraga tonis dipukul dengan arah?
  - a. Menyilang
  - b. Ke atas
  - c. Lurus
  - d. Berbelok
6. Berapa kali bola diperbolehkan memantul dilapangan sendiri?
  - a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
7. Permainan tonis biasanya dimainkan oleh sebagai berikut, kecuali. . .
  - a. Tunggal pria
  - b. Tunggal wanita
  - c. Tripel pria
  - d. Tripel wanita



16. Manakah diantara berikut, bola yang digunakan dalam permainan tonnis?



a.



c.



b.



d.

17. Berikut ini salah satu teknik dari permainan tonnis, kecuali?

a. *Backhand*

b. *Forehand*

c. *Smash*

d. *Shooting*

18. Otot apa yang terlatih ketika bermain tonnis?

a. Perut

b. Paha

c. Tungkai

d. Lengan

19. Perbedaan pukulan *forehand* dan *backhand* terletak pada ....

a. Posisi kaki

b. Sikap tangan memukul

c. Sikap badan menghadap

d. Sikap kepala

20. Berikut ini merupakan teknik dasar dalam permainan tonnis, yaitu?

a. Menendang

b. Memukul

c. Melempar

d. Menangkap

21. Tonis merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara?

a. Dipukul

b. Ditendang

c. Ditangkap

d. Dilempar

22. Permainan mana yang menyerupai permainan tonnis?

a. Voli

b. Badminton

c. Basket

d. Sepak takraw

23. Bagaimana posisi tangan saat melakukan servis?
- Mengayun
  - Diam
  - Menolak
  - Memutar
24. Pemain yang memenangkan setiap reli maka memperoleh poin sebesar?
- 1
  - 2
  - 3
  - 4
25. Apa yang terjadi jika skor sama 14-14 pada kelompok umur dibawah 12?
- Tambahan waktu
  - Game berakhir
  - Deuce* (yus)
  - Water break*
26. Dalam permainan tonis, jika servis pertama gagal maka?
- Lawan mendapat poin
  - Pertandingan diakhiri
  - Diberi kesempatan servis kedua
  - Kita mendapat poin
27. Dalam permainan tonis, servis dilakukan di?
- Belakang garis batas
  - Depan garis batas
  - Atas garis batas
  - Tengah garis batas
28. Bagaimana posisi pemain saat menerima serangan?
- Depan belakang
  - Samping kanan samping kiri
  - Berhadapan
  - Saling membelakangi
29. Seorang pemain (diatas 12 tahun) dinyatakan menang dalam satu set permainan tonis apabila telah mencapai angka?
- 30
  - 17
  - 21
  - 10
30. Manakah gambar di bawah yang merupakan permainan Tonis?





b.



d.

Lampiran 6. Data Uji Coba

DATA UJI COBA

No/Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	27
3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	29
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	29
12	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	25
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	6
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26
21	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	29
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28
28	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	24

Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas

**VALIDITAS**  
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
BUTIR 1	46.9655	250.963	.676	Valid
BUTIR 2	46.9655	250.963	.676	Valid
BUTIR 3	47.0690	245.924	.897	Valid
BUTIR 4	47.0690	245.924	.805	Valid
BUTIR 5	47.0690	245.924	.814	Valid
BUTIR 6	46.9310	252.067	.751	Valid
BUTIR 7	46.9310	252.067	.679	Valid
BUTIR 8	46.9310	252.067	.703	Valid
BUTIR 9	46.9310	252.067	.612	Valid
BUTIR 10	46.9310	252.067	.679	Valid
BUTIR 11	46.9310	252.067	.564	Valid
BUTIR 12	46.9310	252.067	.618	Valid
<b>BUTIR 13</b>	<b>47.1034</b>	<b>253.096</b>	<b>.618</b>	<b>Valid</b>
BUTIR 14	47.1034	249.096	.612	Valid
BUTIR 15	47.0000	252.714	.435	Valid
BUTIR 16	47.0690	248.352	.706	Valid
BUTIR 17	47.1379	246.552	.766	Valid
BUTIR 18	47.1379	246.695	.755	Valid
BUTIR 19	47.0345	251.034	.535	Valid
BUTIR 20	47.1379	247.837	.674	Valid
BUTIR 21	47.1034	247.239	.750	Valid
BUTIR 22	47.1724	245.291	.826	Valid
BUTIR 23	47.1379	247.837	.674	Valid
BUTIR 24	47.3103	250.079	.460	Valid
BUTIR 25	47.1034	244.810	.932	Valid
BUTIR 26	47.0345	252.034	.452	Valid
BUTIR 27	47.1724	245.576	.806	Valid
BUTIR 28	47.3793	248.815	.537	Valid
BUTIR 29	47.1724	245.576	.806	Valid
BUTIR 30	46.9655	250.963	.676	Valid
Total	23.9310	64.424	1.000	

Keterangan:  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $df\ 29; 0,05=0,355$ ) = valid

**RELIABILITAS**  
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	30

## HASIL UJI COBA KEDUA

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Keterangan
BUTIR 1	46.9655	267.963	.696	Valid
BUTIR 2	46.9655	267.963	.696	Valid
BUTIR 3	47.0690	263.067	.889	Valid
BUTIR 4	47.0690	263.067	.889	Valid
BUTIR 5	47.0690	263.067	.889	Valid
BUTIR 6	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 7	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 8	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 9	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 10	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 11	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 12	46.9310	269.209	.691	Valid
BUTIR 13	47.1034	261.810	.931	Valid
BUTIR 14	47.1034	266.382	.602	Valid
BUTIR 15	47.0000	269.857	.446	Valid
BUTIR 16	47.0690	265.781	.682	Valid
BUTIR 17	47.1379	263.695	.760	Valid
BUTIR 18	47.1379	263.837	.750	Valid
BUTIR 19	47.0345	268.177	.540	Valid
BUTIR 20	47.1379	264.980	.671	Valid
BUTIR 21	47.1034	264.525	.735	Valid
BUTIR 22	47.1724	262.291	.827	Valid
BUTIR 23	47.1379	264.980	.671	Valid
BUTIR 24	47.3103	267.365	.453	Valid
BUTIR 25	47.1034	261.810	.931	Valid
BUTIR 26	47.0345	269.034	.471	Valid
BUTIR 27	47.1724	262.576	.808	Valid
BUTIR 28	47.3793	265.958	.537	Valid
BUTIR 29	47.1724	262.576	.808	Valid
BUTIR 30	46.9655	267.963	.696	Valid
Total	23.9310	68.781	1.000	.965

## RELIABILITAS

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	30



Lampiran 8. Tabel r

Tabel r <i>Product Moment</i>											
Pada Sig.0,05 ( <i>Two Tail</i> )											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 9. Data Penelitian

No	Peraturan Permainan Tennis								Peralatan								Teknik								Strategi dan Taktik								Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	19		
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	22		
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	21		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	21		
5	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	18		
6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	19		
7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	18		
8	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	19		
9	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20		
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	21		
11	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	16		
12	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	16		
13	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	18		
14	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	20		
15	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	14		
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	23		
17	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	16		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	21		
19	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	17		
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	15		
21	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	14		
22	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	21		



49	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	18	
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	23	
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	22	
52	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	16	
53	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	19	
54	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	19
55	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	15	
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	22	
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	22	
58	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	21	
59	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	19	
60	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	20	
61	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	20	
62	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	22	
63	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	21	
64	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	22	
65	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	18	
66	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	21	
67	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	18	
68	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	23	
69	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	21	
70	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	20	

Lampiran 10. Deskriptif Statistik

Statistics						
		Pengetahuan permainan tonnis	Peraturan Permainan Tonnis	Peralatan	Teknik	Strategi dan Taktik
N	Valid	70	70	70	70	70
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		19.2286	6.5000	5.0000	4.1857	3.5429
Median		20.0000	7.0000	5.0000	4.0000	4.0000
Mode		20.00	7.00	5.00	5.00	4.00
Std. Deviation		2.51472	1.21285	1.06322	1.33289	1.17567
Minimum		14.00	3.00	3.00	1.00	1.00
Maximum		23.00	8.00	7.00	6.00	5.00
Sum		1346.00	455.00	350.00	293.00	248.00

Pengetahuan permainan tonnis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	5	7.1	7.1	7.1
	15	3	4.3	4.3	11.4
	16	5	7.1	7.1	18.6
	17	2	2.9	2.9	21.4
	18	7	10.0	10.0	31.4
	19	11	15.7	15.7	47.1
	20	13	18.6	18.6	65.7
	21	10	14.3	14.3	80.0
	22	10	14.3	14.3	94.3
	23	4	5.7	5.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Peraturan Permainan Tonnis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1.4	1.4	1.4
	4	2	2.9	2.9	4.3
	5	13	18.6	18.6	22.9
	6	16	22.9	22.9	45.7
	7	21	30.0	30.0	75.7
	8	17	24.3	24.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

### Peralatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	8.6	8.6	8.6
	4	16	22.9	22.9	31.4
	5	25	35.7	35.7	67.1
	6	18	25.7	25.7	92.9
	7	5	7.1	7.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

### Teknik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	9	12.9	12.9	14.3
	3	11	15.7	15.7	30.0
	4	16	22.9	22.9	52.9
	5	21	30.0	30.0	82.9
	6	12	17.1	17.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

### Strategi dan Taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	5	7.1	7.1	7.1
	2	8	11.4	11.4	18.6
	3	17	24.3	24.3	42.9
	4	24	34.3	34.3	77.1
	5	16	22.9	22.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 11. Cara Menghitung Norma Penilaian

Norma	Kategori
$X > Mi + 1,8 SDi$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,6 SDi < X < Mi + 1,8 SDi$	Tinggi
$Mi - 0,6 SDi < X < Mi + 0,6 SDi$	Sedang
$Mi - 1,8 SDi < X < Mi - 0,6 SDi$	Rendah
$X < Mi - 1,8 SDi$	Sangat Rendah

Keterangan :

$X$  = Skor akhir

$Mi$  = Mean ideal

$SDi$  = Simpangan baku ideal

Rumus  $Mi = \frac{1}{2}$  ( skor tertinggi ideal + skor terendah ideal )

Rumus  $SDi = \frac{1}{2} \sqrt{\frac{1}{3} ( \text{ skor maksimal ideal} - \text{ skor minimal ideal} )}$

Skor tertinggi ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor terendah

**Pengetahuan permainan tonnis**

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor tertinggi

$$30 \times 1 = 30$$

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor terendah

$$30 \times 0 = 0$$

$X$  : Jumlah skor

$Mi$  : Rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (30+0)=15$$

$SDi$  : Standar Deviasi

$$= \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (30-0) = 5$$

No	Interval	Kategori
1	$24 < X$	Sangat Tinggi
2	$20 < X \leq 24$	Tinggi
3	$16 < X \leq 20$	Sedang
4	$12 < X \leq 16$	Rendah
5	$X \leq 12$	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		

**Peraturan Permainan Tonnis**

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor tertinggi

$$8 \times 1 = 8$$

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor terendah

$$8 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$

$= 1/2 (8+0) = 4$

SDi : Standar Deviasi

$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$

$= 1/6 (8-0) = 1,33$  dibulatkan menjadi 1

No	Interval	Kategori
1	$6 < X$	Sangat Tinggi
2	$5 < X \leq 6$	Tinggi
3	$4 < X \leq 5$	Sedang
4	$3 < X \leq 4$	Rendah
5	$X \leq 3$	Sangat Rendah
Jumlah		

#### Peralatan

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor tertinggi

$$8 \times 1 = 8$$

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor terendah

$$8 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$

$= 1/2 (8+0) = 4$

SDi : Standar Deviasi

$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$

$= 1/6 (8-0) = 1,33$  dibulatkan menjadi 1

No	Interval	Kategori
1	$6 < X$	Sangat Tinggi
2	$5 < X \leq 6$	Tinggi
3	$4 < X \leq 5$	Sedang
4	$3 < X \leq 4$	Rendah
5	$X \leq 3$	Sangat Rendah
Jumlah		

#### Teknik

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor tertinggi

$$7 \times 1 = 7$$

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor terendah

$$7 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$

$= 1/2 (7+0) = 3,5$  dibulatkan menjadi 4



SDi : Standar Deviasi

$$= \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (7-0) = 1,167 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

No	Interval	Kategori
1	$5 < X$	Sangat Tinggi
2	$4 < X \leq 5$	Tinggi
3	$3 < X \leq 4$	Sedang
4	$2 < X \leq 3$	Rendah
5	$X \leq 2$	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		

### Strategi dan Taktik

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor tertinggi}$$

$$7 \times 1 = 7$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{skor terendah}$$

$$7 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (7+0) = 3,5 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

SDi : Standar Deviasi

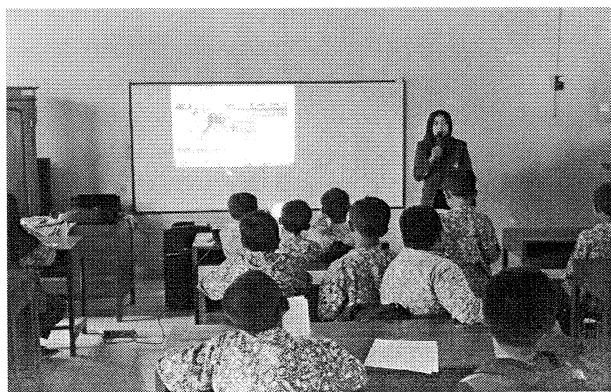
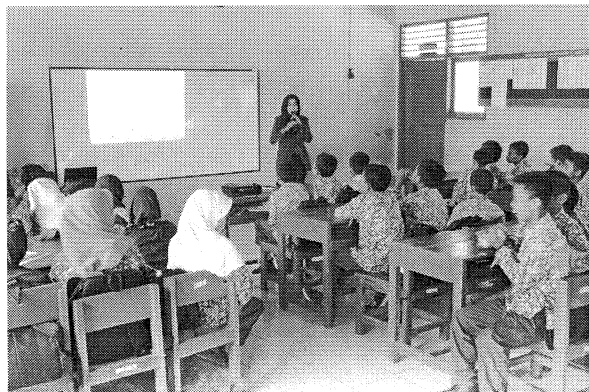
$$= \frac{1}{2} \times \frac{1}{3} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (7-0) = 1,167 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

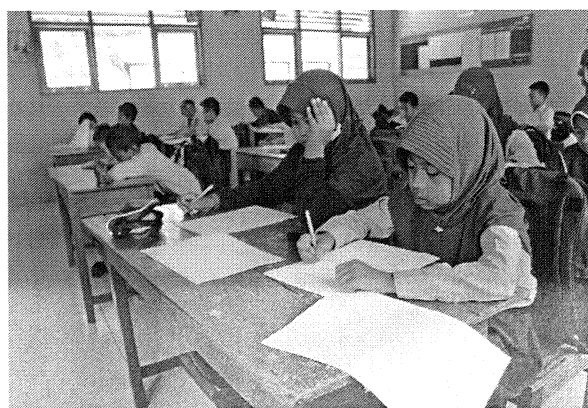
No	Interval	Kategori
1	$5 < X$	Sangat Tinggi
2	$4 < X \leq 5$	Tinggi
3	$3 < X \leq 4$	Sedang
4	$2 < X \leq 3$	Rendah
5	$X \leq 2$	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		

## Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian

### Dokumentasi Uji Coba



### Dokumentasi Penelitian

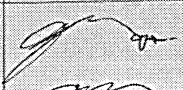











### Lampiran 13. Kartu Bimbingan

**KARTU BIMBINGAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Nimas Riang A  
NIM : D604224033  
Program Studi : PGSD Penjara  
Jurusan : PDR  
Pembimbing : Drs. Ngatiman, M. Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	17-03-2016	Pendalaman latar belakang	
2.	28-03-2016	Pendalaman latar belakang	
3.	06-04-2016	Pengajuan Kerangka Berpikir dan Kajian teori	
4.	11-05-2016	Pendalaman Penyusunan Instrumen Penelitian	
5.	30-06-2016	Validasi Instrumen Penelitian dan Rencana Uji Coba Instrumen	
6.	20-7-2016	Bab IV	
7.	25-08-2016	Bab V	
8.	19-09-2016	Finalisasi Skripsi	

Mengetahui  
Kaprosdi PGSD Penjara,  
  
Dr. Guntur, M.Pd  
NIP 19810926 200604 1 001